実況GIステイブル　公式ガイド

Chapter.1　厩舎・運営篇

Chapter.2　厩舎・馬房篇

Chapter.3　競馬場・レース篇

Chapter.4　データ篇

Contents

Running Commentary
Grade One Stable
Official Guide

厩舎・運営篇

Chapter.1 Stable Management

Grade One Stable

厩舎開業~ゲームの流れ

12月、いよいよ海外G1制覇を目指して、調教師としての長い戦いが始まる。1年間のイベントを頭に入れて、目標に向かってがんばろう。

厩舎開業から1年の流れ~1年間のイベント

12月 厩舎開業

馬主より来年度の新馬入厩依頼

友好度の高い馬主さんより、来年度に入厩させたい2歳馬の入厩依頼がくる。入厩を断ると友好度が下がり、調教師としての評判も下がることに…（→20ページ~）

年間成績発表

12月の4週が終了した時点で、年間勝利数、年間勝率、調教師ランキングなど1年間の成績が発表される。さらに優秀な成績を上げていれば、KRA賞の表彰が行われる。開業当初はKRA賞の受賞など夢の話だが、調教師としての腕を上げて、数多くの賞を受賞できるようにがんばろう。

1月

今年入厩する新馬のネーミング

年末に入厩依頼を受けた新馬に関して、馬主さんが決めた競走馬名を報告してくる。ただし、馬主が遠山氏の場合、ネーミングを依頼されるので、いい名前を考えてあげよう（→20ページ~）。

2月

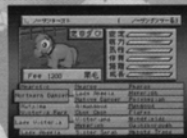
海外　3歳馬のセリ市

馬主の遠山氏、後藤氏は海外の3歳馬のセリ市へ同行を依頼をしてくるので、良血をセリ落とせるように頑張ろう（→21ページ）。

3月

今年度入厩する3歳馬の確認

3月4週には入厩予定馬の確認が行われる。初めは問題ないが、厩舎の最大管理馬数は20頭なので、何年かするとそれを超えないように、馬房の調整が必要になる。

4月 5月 6月

遠山牧場の種付けアドバイス

4~6月は種付けのシーズン。馬主の遠山氏から種付けのアドバイスを求められるので、遠山牧場に出向いて、繁殖牝馬にあった種牡馬を選んで種付けしよう（→27ページ~）。

7月

国内　2歳馬のセリ市

遠山氏をはじめ、友好度の高い馬主から依頼を受けて2歳馬のセリ市へ同行する。友好度が高まるにつれて、セリにかける予算は上昇するので、断らずに足を運ぶように（→21ページ）。

8月 9月

庭先取引（牧場での当歳馬の購入）

馬主から依頼を受けて、生産牧場で当歳馬の買い付けをする。友好度が高ければ予算は増えるし、調教師としての評判が高ければ、牧場長に大幅な値切り交渉も…（→22ページ）。

10月

国内　繁殖牝馬セリ市

繁殖牝馬セリ市の同行依頼は遠山氏のみ。能力の高い競走馬を作るには、良い血統で、能力の高い繁殖牝馬が必要不可欠。依頼があったら必ず同行するように。遠山氏との友好度が上がり、資金に余裕がある場合は海外の繁殖牝馬セリ市への同行依頼も来る（→21ページ）。

11月 海外　繁殖牝馬セリ市

12月 馬主より来年度の新馬入厩依頼　そして、来年へ…

厩舎開業! 美浦?それとも栗東?

ゲーム開始後、まずは自分の厩舎名を入力し、次に自分の前職の選択をする。この選択によって、スタート時の設定が変わってくるので慎重に選択したい。職業による設定の違いは、

●騎手を選んだ場合
→ゲーム開始当初からリーディング上位騎手が騎乗してくれやすい
●厩務員を選んだ場合
→開始当初の一般厩務員のレベルが通常時より1ランク上に設定
●調教助手を選んだ場合
→開始当初、調教助手（中津晃一）のレベルが1ランク上に設定
●牧場関係者を選んだ場合
→遠山牧場に、通常ではいない繁殖牝馬（キャミソール）がいる
●獣医を選んだ場合
→獣医が男性の星山先生ではなく、女性の如月先生になっている
●その他を選んだ場合
→設定上の特典はなし

次に美浦か、栗東か、所属するトレセンを選択するのだが、ここでも以下の相違点がある。

●美浦の場合
→トレーニングパターンに森林馬道が追加される（レース後のリフレッシュに効果あり）
●栗東を選んだ場合
→坂路の長さが美浦の1.5倍あり、調教パターンに坂路を加えた場合、その効果は美浦の1.5倍になる（疲労度も1.5倍になる）

トレセンの選択は、主戦場を関東にしたい場合は美浦がいいだろうし、逆に関西の場合は栗東にするべきだろう。相違点を含めて、慎重に考慮して、所属トレセンを決めよう。

4人のスタッフとともに G1制覇に向かって…

雪の舞う12月、待望の厩舎開業の日が訪れる。開業当初の厩舎スタッフは、アシスタントの藤崎エリカをはじめ、厩務員2人、調教助手1人の計4人。これに加えて、開業祝いに寄贈された現役競走馬3頭がいる。12月からレースに出していくのもいいが、じっくりと仕上げ、ローテーションを考えて、明け2年目からの本格始動といくのもいいだろう。

藤崎 エリカ（アシスタント）

厩舎業務のサポートをしてくれる有能なアシスタント。毎月初めの彼女のコメントが楽しい。

根岸 三郎（厩務員）

厩舎のリーダー的存在のベテラン厩務員。最後にもう一花咲かせたい…。

中津晃一（調教助手）

厩舎唯一の調教助手。一人ですべての馬のトレーニングを担当。

一般厩務員

厩舎に入りたての見習い厩務員。徐々に成長していく。

星山先生

トレセン内で開業している獣医さん。調教師の前職が獣医なら、女性の如月先生が登場。

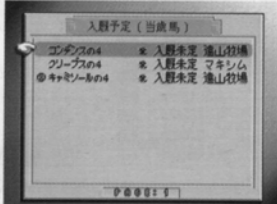
ライバル調教師

ちょくちょく厩舎に顔を出すライバル調教師。

管理馬

現役の競走馬として管理、調教している馬は、直接馬房で状態を見ればいいのだが、馬房にいかなくても、厩舎事務所で管理馬の予定を見ることができる。

【入厩予定】

現役馬（4月以降に入厩予定の3歳馬、牧場に放牧中の競走馬の入厩予定）、仔馬（生産牧場にいて、自分の厩舎に入厩予定のある当歳馬、および二歳馬）の予定を見ることができる。

【入厩馬】

現在入厩している管理馬のデータを一覧表で確認できる。どの馬が今週レースに出走するのかを確認するときなどは、馬房に行って一頭ずつ確認しなくても､ここで見ればいいというわけだ。

馬主

厩舎開業以来、自厩舎に競走馬を委託した馬主について、これまでの成績や情報、勝負服などを確認できる。

厩舎事務所では…

調教師は競走馬を育てるだけではなく、スタッフと一緒に厩舎の運営、馬主との親交、牧場の視察、…やらなければならないことは山積みだ。厩舎事務所では、下記のコマンドを実行する。

●馬房（→32ページ～）
馬房画面に切り替わる

●スタッフ（→8ページ～）
スタッフの雇用・解雇・編成など

●管理馬
入厩馬の状態確認と入厩予定馬の予定を確認

●牧場（→23ページ～）
牧場で仔馬、休養馬の視察をする

●馬主（→17ページ～）
馬主別の成績情報を確認

●データ
調教師ランキングをはじめ、様々なデータを確認

●機能
ゲームのセーブや環境設定

●番組表
年間レース番組表を確認できる

●天気
週末の天気予報を確認できる

●翌週
今週の仕事を終えて、翌週へ送る

管理馬の頭数が増えたからといって、その他のコマンド実行を忘れないように心がけよう。

データ

ここでは成績表、調教師ランキングをはじめ、様々なデータを見ることが可能だ。確認できるのは以下のデータ。

●今年度成績表
今年度の現時点での成績を確認できる。Aボタンを押すと、調教師の評判、厩舎雰囲気度のコメントが表示され、現在の自厩舎のレベルがわかるようになっている。

●調教師ランキング
ゲーム中に登場する全調教師のランキングが確認できる。

LEADING TRAINER

1	渡　部調教師	栗東	25勝	
2	伏　沢調教師	美浦	23勝	
3	こなみ調教師	美浦	23勝	
4	利　田調教師	美浦	18勝	
5	保田伊調教師	栗東	18勝	
6	竹　田調教師	栗東	18勝	
7	永　浜調教師	栗東	18勝	
8	田仲湯調教師	美浦	17勝	

●騎手ランキング
ゲーム中に登場する全騎手のランキング。自厩舎専属騎手は赤い文字で表示される。

●コースレコード
各競馬場の距離別コースレコードを表示。自厩舎の馬がレコードホルダーの場合は、赤く表示される。

●トロフィー
現在までに獲得した重賞タイトルや海外G1優勝パネル、殿堂馬の資料などを確認できる。

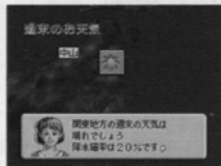
●KRA賞
毎年度末に発表されるKRA賞で、自分自身がこれまで受賞した賞の一覧を見ることができる。

番組表

年間に開催される全レースの番組表を表示。長期的な出走ローテーションを組むときは、番組表を確認しながら行うといいだろう。

天気

競馬が開催される地方の週末の天気予報を確認できる。重馬場苦手の馬を出走させるときなどは、ここを見て考えるといいかもしれない。ただしこの予報は、必ず的中するとは限らないので注意。

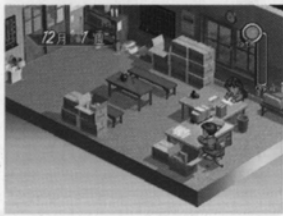
Grade One Stable

厩舎雰囲気度／調教師評判度

「実況G1ステイブル」では、馬の管理と同様に人間関係が重要となる。厩舎の雰囲気、自分の調教師としての評判は、とても気になるところだ。

厩舎雰囲気度／調教師評判度メーター

厩舎事務所の画面右上にあるメーターは、自分の厩舎の雰囲気と、調教師として競馬サークルでの評判を知ることができるメーターだ。

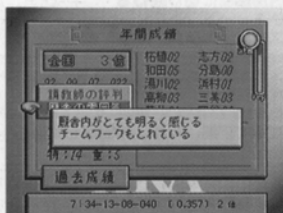
上の丸いのが厩舎雰囲気度を示し、厩舎の雰囲気が良くなれば色は青になり、逆に雰囲気が悪くなれば、赤くなっていく。

その下の黄色いメーターは調教師としての評判度を示すもので、評判が高ければメーターは上に上がり、逆に低ければ下がっていく。

厩舎雰囲気度

厩舎雰囲気度とは専属騎手を除く所属スタッフの信頼度の平均値のこと。スタッフが不平不満を持たずに楽しく、イキイキと働いている場合は、雰囲気は良くなるが、スタッフが調教師を信頼できず、仕事に対しても意欲的でない場合は、雰囲気は悪くなってしまう。この厩舎雰囲気度は11ページ以降に紹介している特殊厩務員、調教助手の出現条件にもなっている重要なものなので、メーターの色には常に気をつけていよう。

調教師評判度

競馬サークル内であなたはどのような評価をされているのか。馬主との友好度や厩舎の状態、レースの実績など、プレイする上でのすべての行動が評判に反映されているといっても過言ではない。評判が上がればより有力な馬主からの入厩依頼がきたり、セリや種付けの予算にも大きく関わってくる。この評判度は、馬産地からの評価も含まれているので、評判が高ければ庭先取引時などは有利になる。

なお、これら雰囲気度、評判度のレベルは今年度成績の画面で見られるので、こまめにチェックしよう。

厩舎雰囲気度と
調教師評判度の加減

開業当初は、厩舎の雰囲気もあまり良くなく、調教師としての評判もかなり低い状態。これは仕方ないことだが、どのようにすればこれらは上昇するのか。

開業したばかりの12月に連戦連勝し、重賞でも勝つようなことがあれば、一挙に雰囲気度も、評判度も高まることは間違いない。だが、初期段階の管理馬はそれほどレベルも高くなく、しょせん条件馬。まず1年目の12月はあきらめて、本格的にスタートする2年目のためにしっかりとローテーションを組み、それに伴って、雰囲気と評判を上げる努力をするのがいいだろう。どうすれば雰囲気、評判が上下するのか紹介するので、これを参照に実践してみよう。

●雰囲気の加減算

【プラス】
- ・レース結果（勝利、入着）
- ・厩務員や調教助手に、最低1頭の担当馬がいる
- ・担当馬変更の申し出があったときに、担当を替えてあげる
- ・厩務員、調教助手の担当馬が種牡馬になったとき
- ・厩務員、調教助手の担当馬が繁殖牝馬になったとき

【マイナス】
- ・担当馬がいないとき
- ・担当馬が故障したとき（病気では加減なし）
- ・担当馬変更の申し出があったときに、担当を替えない
- ・厩舎スタッフの誰かが解雇されたとき
- ・厩舎スタッフの誰かが自主退職していったとき
- ・追い切りを騎手に依頼したとき（担当調教助手のみ）

●調教師評判度の加減算

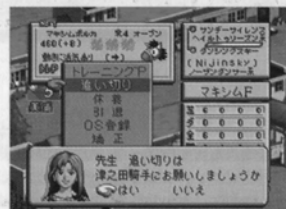
【プラス】
- ・調教師ランキング上昇
- ・一般騎手の友好度が最大限到達
- ・スタッフの雇用
- ・馬主の友好度が初めて最大限到達
- ・レコードタイム更新
- ・顕彰馬が誕生
- ・KRA賞の各賞を受賞
- ・レース結果（勝利、入着）
- ・毎月の厩舎雰囲気度（高い場合）

【マイナス】
- ・調教師ランキング下降
- ・1年間勝ち鞍がない
- ・スタッフの自主退職
- ・スタッフの解雇
- ・馬主からの入厩依頼を電話で拒否
- ・セリ市への同行依頼を電話で拒否
- ・庭先取引の依頼を電話で拒否
- ・現役馬が故障、病気になった
- ・現役馬の引退
- ・牡馬を去勢した場合
- ・競走中止になったとき
- ・厩舎雰囲気度（低い場合）

厩舎雰囲気度メッセージ

雰囲気度	コメント
10	みんな一丸となって一つの目標に向かって進んでいる
9	厩舎内がとても明るく感じる　チームワークもとれている
8	厩舎内に連帯感がある　みんなイキイキと働いてくれる
7	些細な不満はあるがそれぞれの仕事はこなしている
6	特に問題はないようだがみんな協力的でもないようだ
5	誰も何も言わないが厩舎内がどうもギコチない
4	厩舎内が騒がしい　怒鳴り声が聞こえる事もある
3	毎日誰かが喧嘩している　チームワークもバラバラだ
2	皆が皆　険悪なムードだ　お互い敵対心しかないようだ
1	もはや最悪の雰囲気だ　こんな厩舎には居たくない…

調教師評判度メッセージ

評判度	コメント
10	日本を代表するホースマンだと人々から賞賛される
9	みんなの期待を感じる　馬産地でも注目されているようだ
8	競馬サークル内の評判も上々　みんな安心して馬を預けてくれる
7	不満がある人もいるようだがおおむねみんな好意的だ
6	特に何かを言われるわけでもないが信用を得ているわけでもなさそうだ
5	時々噂を耳にする　あまり良くない噂のようだ
4	みんな不安そうに馬を預ける　競馬サークル内でも評判が悪い
3	行く先々で文句を言われる　なかなか信用してもらえない
2	もはや悪口を言われない日はない　完全に信用されていないようだ
1	誰も話を聞いてくれない　この世界に居場所がなくなった
開業時	開業のお祝いが届いている　注目はされているようだ

Grade One Stable

厩舎スタッフ

厩舎スタッフといかに上手く付き合っていくか、「実況GⅠステイブル」の課題の1つはここにある。厩舎内では、様々な人間ドラマが展開するのだ。

厩舎スタッフの役割

開業当初から、厩舎にはアシスタントのほかに、厩務員と調教助手がいる。彼らは、それぞれが担当馬を抱え、馬房内での世話や調教に携わっている。それだけに、彼らとどう付き合っていくかが、厩舎の発展に大きく関わってくることは疑いもない。厩務員と調教助手、それぞれの役割は以下の通り。

●厩務員
馬に飼い葉を与えたり、体を洗ったり、馬房の掃除をしたり…と、馬の日常の世話をする人。馬の体調や気性を管理するのは彼らの仕事だ。厩務員のレベルが高ければ、担当馬の調子が上がりやすく、好調が維持されやすくなる。厩務員は1人につき最大2頭まで馬を管理できる（厩舎雇用できる厩務員は最大10人）。

●調教助手
馬のトレーニング（調教）を行うのが調教助手の役割。調教助手のレベルが高いほど、追い切りや調教で担当馬の能力上昇が見込める。また、気性難の馬も追い切りで掛かることが少なくなる。調教助手は一人最大で7頭まで競走馬を担当できる（厩舎で雇用できる調教助手は最大3人まで）。

なお、厩務員、調教助手は大きく2つに別れていて、スタッフ画面の雇用コマンドで雇うことができる“一般厩務員／一般調教助手”と、ある一定の条件を満たすと厩舎事務所に「雇って欲しい」と雇用の依頼をしてくる“特殊厩務員／特殊調教助手”が存在する（特殊厩務員／特殊調教助手については11〜15ページを参照）。

厩務員、調教助手の成長

厩務員、調教助手は、それぞれがある特定のレベルをもってプレイヤーの前に登場する。たとえば、開業当初から厩舎にいる根岸三郎は“ベテラン厩務員”、中津晃一は“有望調教助手”、一般厩務員は“見習い厩務員”という具合である。

この厩務員、調教助手のレベルは、それぞれに競走馬を担当させることで自然に上昇していく。

たとえ、レースで結果を残せなかったとしても、彼らにとっては仕事を与えられることが最大の評価ということで、担当の馬が常にいれば、レベルは上がっていく。

彼らは、特定のレベルまで到達すると、特殊スキルを身に付ける。特殊スキルは馬の能力に影響を与えるものなので、できるだけ特殊スキルを獲得するまで、根気よく付き合って、レベルアップに努めよう（特殊スキルについては10ページを参照）。

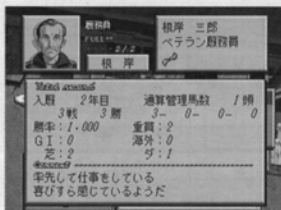
レベル	呼称	レベル	呼称
LEVEL0	見習い	LEVEL6〜8	中堅
LEVEL1	新人	LEVEL9〜10	一流
LEVEL2	かけ出し	LEVEL11〜12	ベテラン
LEVEL3	有望	LEVEL13〜14	大御所
LEVEL4〜5	一人前	LEVEL15	マスター

厩務員、調教助手と調教師との関係

最初にも言ったように、厩舎を運営、発展させていくには、調教師と厩舎スタッフの関係が大事である。

調教師とスタッフは信頼関係で結ばれていて、それぞれ登場時に固有の信頼度をもって調教師の前に現われる。雇用当初から全幅の信頼を寄せてくれるスタッフは少ない。むしろ悩みを抱えていたり、仕事はこなすが率先して行っているわけではないという、どこか問題のあるような人が多いはず。信頼度を上げるには、管理馬を与え、任せるのが一番だ。

担当馬を与えなかったり、担当馬を与えたにしても、成績が悪いからとコロコロ担当を変えてみたり、調教師の判断ミスで担当馬を故障させてしまったり…このようなことを繰り返していると、あっという間にスタッフの信頼度は落ちてしまうのである。毎週のようにスタッフ画面の成績で信頼度を確認し、信頼度が低い場合は何が原因かを考えて対処しよう。

ちなみに、レース前の追い切りを調教助手に任さず騎手に頼んでばかりいると、知らないうちに信頼度が下がってしまうので注意。

厩務員、調教助手と担当馬との関係

調教師と厩務員、調教助手の信頼関係と同様に、重要なことは、厩務員、調教助手と担当馬の相性。どんな腕の良いスタッフでも、またどんなに素質のある良血馬であっても、相性が悪いとお互いの力は十分に発揮されない。相性が悪いまま、そのスタッフを担当にしておくと、今度は調教師との信頼関係まで崩れてしまう。スタッフ自ら担当馬を替えてくれと言ってきたときは、迷うことなく担当を変えてあげよう。

また、担当馬との相性は、馬房内部でスタッフの顔とコメントを見るとわかる。表情がわかりにくい人もいるので、コメントにも注意しよう。また、相性が表情に表れるのは、担当を決定してから4週後以降。それ以前に見ても相性度はわからない。

スタッフの雇用

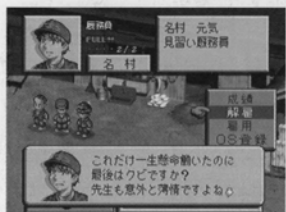
スタッフの雇用には2パターンある。一つはスタッフ画面の雇用コマンドで一般厩務員、一般調教助手を雇う場合。もう一つは、厩舎の雰囲気度や調教師ランキング、またはある特定のレースでの着順など、細かい出現条件をクリアすることで登場する特殊厩務員、特殊調教助手を雇い入れる場合だ。

前者は、雇用コマンドを開いたときに、そこにいればいつでも雇うことができる。管理馬が増えて担当スタッフが足りないときは、そこで雇用しよう。

また特殊厩務員、調教助手に関しては、11～15ページの出現条件をクリアすれば、「雇って欲しい」と厩舎を訪れてくる。ただし、このときスタッフの数が最大値の場合は、雇い入れることができないので注意。すぐに誰かを解雇して雇用コマンドを開けば雇えるが、少し信頼度は下がっている。雇わずに雇用画面から消えてしまったら、ランダムで再登場するのを待つしかない。

スタッフの解雇

どうしても雇いたい特殊厩務員が「雇って欲しい」と言ってきたが、すでに厩務員は10人いる。どうしたらいいだろう…プレイ前半にはない悩みだろうが、年数を重ねていくにつれて、スタッフの編成で悩むことが多くなってくるはずだ。できるだけ能力のある人を仲間に入れたい、そう思うのは当然のこと。そんなときには、これまで一緒に頑張ってきたスタッフの一人を泣く泣く解雇するしかない。厩舎のためとは思っても、解雇されるスタッフのコメントには心が痛くなってしまう。

だが、大きな目標を達成するためには、いつまでもくよくよしていてはいけない。調教師たるものそれくらいの割り切りを持たなくてはいけないだろう。新たなスタッフとともに頑張っていくしかない。

スタッフの編成

新たなスタッフが入ったら、まずすることは、担当馬を与えることだ。スタッフの入厩後、そのまま放っておくと、少しずつ不満を持ちはじめるので、雇ったらすぐ編成、配置を心がけるようにしよう。

スタッフの自主退職～辞職

不満を抱えたスタッフは、どうなるのか。スタッフ画面の成績コマンドで、不満が爆発状態になっている場合は、すでに調教師との信頼度は下がりきっている状態ということ。それでもあえて、仕事を与えずにそのまま放っておくと、そのスタッフは自主退職を申し出て、厩舎を離れていってしまう。相性の良い担当馬を与えておきさえすれば、このようなことにはならないので、まず雇ったときにはすぐ馬を与える。そして、こまめに信頼度をスタッフ画面の成績で確認する。これさえ忘れなければ、スタッフの辞職の場面に出会うことは、決してないだろう。ちなみに、解雇したり、辞職していったスタッフは、二度と雇うことはできないので、特殊厩務員や特殊調教助手が辞職するようなことがないように気をつけよう。

特殊スキル

特殊厩務員、調教助手は、それぞれがものすごく個性的。それゆえに、成長することで身に付けていく特殊能力も、多種多彩、様々なものがあるのだ。

厩務員、調教助手の特殊スキル

厩舎に所属しているスタッフの情報を見ると、名前と厩務員、調教助手のレベルの下に、マークがついていることに気づくだろう。これは特殊スキルのアイコンで、厩務員や調教助手がレベルアップしていくに従い、身に付けていくものだ。

特殊スキルを持っている厩務員や調教助手が管理している競走馬は、スピードやスタミナがアップしたり、スキルによってはダウンしたりする。ただし、この特殊スキルは競走馬の能力を200%アップさせるものではなく、持っている能力を100%発揮させるためのものであることを覚えておこう。もともと能力のない競走馬の場合は、能力アップの特殊スキルを持った厩務員、調教助手が担当になっても、大きな変化はないということだ。

特殊スキル一覧

スピードUP
担当馬の持っているスピード能力がアップ。

ダッシュUP
担当馬の持っているダッシュ力がアップ。

スタミナUP
担当馬の持っているスタミナがアップ。

芝適性UP
担当馬が芝で開催されるレースで、能力を発揮するようになる。

ダート適性UP
担当馬がダートで開催されるレースで、能力を発揮するようになる。

芝・ダート両適性UP
担当馬が芝、ダートどちらのレースに出走しても、その能力を十分発揮してくれるようになる。

回復力UP
担当馬の疲労回復力が強くなっていく。これで、レース後も間隔を空けなくても、次のレースに出走できるような強い馬になる。

回復力DOWN
担当馬の疲労回復力が弱くなる。一度レースに使うと、何ヵ月も間隔を空けなければ疲労がとれなくなってしまう可能性も…。

気性UP
気性が荒くて困っている馬の場合、レースで入れ込んだりすることが少なくなる。

気性荒く
担当馬の気性が荒くなる。レースや追いきりなどで掛かりやすくなってしまう。また、気性が荒い馬は、馬房内で他の馬に悪影響を与えることも…。

気性臆病
担当馬の気性が臆病になる。レースに出ると、他の馬を気にするようになり、真の力を発揮することが難しくなる。

勝負根性UP
担当馬の勝負根性がアップする。ゴール前ハナ差の接戦のレースなどでは、根性を見せて走ってくれる。

勝負根性DOWN
担当馬の勝負根性がダウンする。接戦のレースでは競り負ける可能性が高くなる。

重馬場適性UP
担当馬が重馬場でのレースでも能力を発揮するようになる。雨の日でも、開催終盤の傷んだ馬場でも、気にすることなく駆け抜けてくれる。

重馬場適性DOWN
担当馬の重馬場での適性が下がる。できることなら不良馬場での出走は避けたほうがいいだろう。

体質UP
担当馬の体質が良くなる。強い馬は健康な馬でなければならない。回復力とともに、体質アップは重要な要素だ。

体質DOWN
担当馬の体質が悪くなる。体調を崩しがちで、調子を維持することが困難に…。

相性フリー
どの馬を担当しても相性が良くなる。調教助手、厩務員との相性によって、馬は強くも弱くもなる。これが最も重要なスキルかもしれない。

特殊スキル獲得レベル

特殊スキルはすべての特殊厩務員、調教助手が身に付けるものだが、人によって、身に付けられるスキルは異なっている。それぞれ最大3つまでスキルを身に付けられるが、それぞれを獲得するにはある一定のレベルまで成長しなければならない（レベルは全部で15段階。レベルの名称については8ページを参照）。

11～15ページで各厩務員、調教助手の収得できるスキルとその収得レベルを確認して、誰を雇用すればいいかを慎重に検討してみよう。

ちなみに、一般厩務員、一般調教助手は、最大レベルのマスターになったときに、初めて特殊スキル“相性フリー”を手に入れる。

Grade One Stable

厩務員・調教助手紹介

登場するスタッフは厩務員31人と調教助手13人の計44人。個性豊かな面々を活かすも殺すも、調教師のあなたの手腕にかかっている。

「実況G1ステイブル」には数多くのキャラクターが登場してくる。馬主ももちろん重要だが、勝てる馬を育てるためには厩務員と調教助手の存在は不可欠。"できるだけ力のあるスタッフを厩舎に迎え入れたい"という場合は、以下の厩務員、調教助手紹介の出現条件をチェックして、仲間にしてみよう。

秋 鈴司（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度が6以上
KRA賞をどれか取っている
竹秋S（1回小倉2日8Rオープン）
秋川特別（3回東京2日4R900万下）
秋嶺S（4回東京2日7R1600万下）
晩秋特別（5回東京3日6R900万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（中堅）
収得特殊能力2：芝適性UP（一流）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（大御所）

石井 三郎（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度5以下
遠山牧場の繁殖牝馬が受胎している
石清水S（1回京都4日7R1600万下）
ブラッドストーンS（2回中山4日6R1600万下）
石狩特別（2回札幌2日5R500万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：ダート適性UP（有望）
収得特殊能力2：重馬場適性UP（一流）
収得特殊能力3：勝負根性UP（大御所）

大山 政美（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度6以上
調教師ランキング80位以上
大津特別（2回京都4日6R900万下）
大沼S（1回函館2日8R1600万下）
大雪H（1回札幌2日8R1600万下）
大原S（5回京都2日6R1600万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：ダート適性UP（中堅）
収得特殊能力2：回復力UP（一流）
収得特殊能力3：体質UP（ベテラン）

片岡 義明（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度6～8の間
厩舎スタッフの中に女性キャラが一人以上存在している
湘南特別（3回東京3日4R900万下）
サマーS（2回小倉1日6R1600万下）
マリーンS（2回函館4日7Rオープン）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：回復力UP（有望）
収得特殊能力2：体質UP（中堅）
収得特殊能力3：ダート適性UP（ベテラン）

木下 雅彦（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度6以上
専属騎手が2人いる
雅S（1回京都3日7R1600万下）
木古川特別（1回函館2日6R500万下）
桜の木賞（3回中京3日4R500万下）
もちの木賞（5回京都3日4R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：芝適性UP（有望）
収得特殊能力2：重馬場適性UP（一流）
収得特殊能力3：体質UP（ベテラン）

小出 和夫（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度3～8の間
遠山牧場に種牡馬が存在している
TVh杯（1回函館1日7R900万下）
TUF杯（1回福島2日7R1600万下）
STV杯（2回函館1日5R900万下）
KBC杯（2回小倉1日7Rオープン）
NST賞（2回新潟2日7R900万下）
HTB杯（2回函館3日6R900万下）
UHB杯（2回函館3日7Rオープン）
BSNオープン（2回新潟3日7Rオープン）
TVQ杯（3回小倉1日5R900万下）
HBC杯（1回札幌3日7R900万下）
UHB杯（2回札幌2日7R1600万下）
TVKテレビ賞（5回東京2日900万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：気性UP（一人前）
収得特殊能力2：体質DOWN（中堅）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（大御所）

小西 邦明（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度4～6の間
厩舎通算勝利数が50勝以上
小樽特別（1回札幌3日6R500万下）
小倉山特別（3回小倉3日6R900万下）
西脇特別（4回阪神2日5R500万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：芝適性UP（一流）
収得特殊能力2：重馬場適性UP（ベテラン）
収得特殊能力3：勝負根性UP（マスター）

田所 昭彦（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
管理馬数が5頭以下
生田特別（3回阪神4日5R900万下）
八甲田山特別（2回函館2日5R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（中堅）
収得特殊能力2：気性臆病（一流）
収得特殊能力3：芝・ダート両適性UP（大御所）

柘植 英夫
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度7以上
厩舎通算勝利数が80勝以上
白梅賞（1回京都1日5R500万下）
寒梅賞（1回京都4日5R500万下）
紅梅S（1回京都4日8Rオープン）
梅花賞（2回京都3日5R500万下）
飛梅賞（2回京都4日500万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：芝適性UP（一流）
収得特殊能力2：重馬場適性UP（ベテラン）
収得特殊能力3：勝負根性UP（マスター）

新田 慎也
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
六甲・奈々村・安永・栗山のいずれかの馬主と繋がりがある
新緑賞（2回東京1日4R500万下）
新潟日報賞（3回新潟2日8Rオープン）
道新杯（2回札幌1日8Rオープン）
道新スポーツ賞（2回札幌4日5R900万下）
新涼特別（4回阪神3日6R900万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（一人前）
収得特殊能力2：回復力UP（中堅）
収得特殊能力3：ダート適性UP（ベテラン）

根岸 三郎
（厩務員）

出現条件
開業時スタッフ

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：回復力UP（初期設定）
収得特殊能力2：勝負根性UP（大御所）
収得特殊能力3：気性UP（マスター）

服部 一繁
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度4以下
調教師ランキング80位以下
鷹取特別（3回阪神2日7R900万下）
長万部特別（2回函館4日5R500万下）
香取特別（5回中山3日5R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：勝負根性UP（一流）
収得特殊能力2：回復力DOWN（ベテラン）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（マスター）

浜崎 伸一
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度7以上
KRA賞を何か受賞している
浜名湖特別（2回中京2日7R900万下）
七重浜特別（2回函館1日4R900万下）
湯浜特別（2回函館3日4R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（中堅）
収得特殊能力2：芝適性UP（ベテラン）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（大御所）

船木 勝
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
厩舎通算勝利数が100勝以上
船橋S（3回中山1日7R1600万下）
貴船S（4回京都4日7R1600万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：回復力UP（中堅）
収得特殊能力2：重馬場適性UP（ベテラン）
収得特殊能力3：芝・ダート両適性UP（大御所）

増長 鉄也
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度4～8の間
管理馬数が10頭以上
但馬S（1回阪神4日7R1600万下）
馬事会杯（3回中山2日7R1600万下）
陣馬特別（2回東京2日6R900万下）
白馬岳特別（1回新潟4日7R900万下）
相馬特別（3回福島1日5R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：回復力UP（有望）
収得特殊能力2：重馬場適性DOWN（一人前）
収得特殊能力3：芝・ダート両適性UP（一流）

丸山 茂
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度4～6の間
管理馬数が10頭以上いる
上賀茂S（3回京都2日8R1600万下）
九州スポーツ杯（2回小倉2日6R900万下）
九十九里特別（4回中山4日5R900万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：回復力UP（一流）
収得特殊能力2：体質UP（大御所）
収得特殊能力3：気性UP（マスター）

宮嶋 清
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度7以上
管理馬数が5頭以上
鹿島特別（3回中山3日6R900万下）
巌流島特別（1回小倉1日6R500万下）
渡島特別（1回函館4日6R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：重馬場適性UP（一流）
収得特殊能力2：回復力UP（ベテラン）
収得特殊能力3：芝適性UP（大御所）

柚輝 了
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度2以下
G1を一つ以上勝っている
2年半（30ケ月）未勝利が続いた時

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：相性フリー（一人前）
収得特殊能力2：気性UP（中堅）
収得特殊能力3：勝負根性UP（ベテラン）

横井 源三
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度5以下
調教師ランキング60位以下
三河特別（2回中京3日6R900万下）
横津岳特別（1回函館3日5R500万下）
三年坂特別（3回小倉3日5R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（中堅）
収得特殊能力2：ダート適性UP（中堅）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（中堅）

吉本 剛
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度4以下
コースレコードがプレイヤーに更新されている
鳳来寺山特別（1回中京1日6R500万下）
妙意ヶ獄特別（3回小倉1日4R500万下）
医王寺特別（2回福島4日6R500万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：勝負根性UP（中堅）
収得特殊能力2：気性荒く（一流）
収得特殊能力3：芝・ダート両適性UP(マスター)

四谷 昇
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
調教師ランキング30位以上
ムーニーバレーRC賞（3回京都1日4R500万下）
シドニーT（3回京都1日5R900万下）
メルボルンT（3回京都1日6R900万下）
オーストラリアT（3回京都1日7R1600万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（一流）
収得特殊能力2：勝負根性UP（大御所）
収得特殊能力3：回復力UP（マスター）

岩井 夕子
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
遠山さんの友好度がMAX
ミモザ賞（3回中山3日5R500万下）で5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：回復力UP（有望）
収得特殊能力2：体質UP（中堅）
収得特殊能力3：芝・ダート両適性UP(一流)

大林 智子
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
厩舎通算勝利数100勝以上
フリーウェイS（3回東京1日6R1600万下）で5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：芝適性UP（一人前）
収得特殊能力2：重馬場適性UP（一流）
収得特殊能力3：勝負根性UP（大御所）

片桐 茜
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度3～7の間
エックス牧場に繋がっている
初茜賞（1回中山3日6R900万下）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：気性UP（かけ出し）
収得特殊能力2：体質DOWN（一人前）
収得特殊能力3：勝負根性UP（ベテラン）

桜木 綾香
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度9以上
調教助手に女性キャラが1人以上いる
織姫賞（1回福島4日6R900万下）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：芝・ダート両適性UP(かけ出し)
収得特殊能力2：気性臆病（一人前）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（中堅）

白木 玲子
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度7以上
スタッフの中に吉本剛、服部一繁、小出和夫、今村駿平が存在しない
エルフィンS（2回京都3日8Rオープン）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（中堅）
収得特殊能力2：ダート適性UP(ベテラン)
収得特殊能力3：気性UP（大御所）

進藤 恵美
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度7以上
厩務員の中に大山政美が存在する
ターコイズS（5回中山1日7Rオープン）で5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：体質UP（一人前）
収得特殊能力2：ダート適性UP（中堅）
収得特殊能力3：回復力UP（ベテラン）

住田 薫
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
東西牧場と繋がっている
ロベリア賞（3回東京3日3R500万下）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：ダート適性UP（有望）
収得特殊能力2：体質UP（中堅）
収得特殊能力3：気性UP（ベテラン）

伊達 希実子
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度4以下
殿堂馬が1頭以上いる
伊達特別（3回福島3日4R500万下）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：勝負根性UP（有望）
収得特殊能力2：気性荒く（一人前）
収得特殊能力3：重馬場適性UP（一流）

友原 愛
（厩務員）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
調教師ランキング40位以上
サフラン賞（4回東京1日5R500万下）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：芝適性UP（かけ出し）
収得特殊能力2：体質UP（有望）
収得特殊能力3：気性UP（一流）

和田 かほり
（厩務員）

出現条件
開業直後の1月3週

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：気性UP（かけ出し）
収得特殊能力2：体質UP（一流）
収得特殊能力3：回復力UP（大御所）

有野 太郎
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度7以上
厩舎スタッフが女性しかいない
バレンタインS（1回東京3日8R1600万下）
花園S（5回京都4日7R1600万下）
のいずれかで10着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：気性UP（大御所）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

今村 駿平
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度4以下
厩務員の中に吉本剛、服部一繁、小出和夫のいずれかが存在
マカオJ.C.T（2回中京1日5R500万下）
タイランドC（2回中京1日6R900万下）
ホンコンJ.C.T（2回中京1日7Rオープン）
マラヤンR.A.T（2回中京1日7R1600万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：ダッシュUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

剣崎 俊
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度5以下
KRA賞で「最優秀短距離馬」をとっている
青函S（1回函館3日7Rオープン）
北斗賞（2回札幌1日7R900万下）
秋元湖特別（3回福島1日6R500万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スピードUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

玄田 豪造
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度4～7の間
管理馬数が5頭以上
富良野特別（1回札幌1日5R500万下）
しらかばS（1回札幌4日8R1600万下）
西郷特別（3回福島2日7R900万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スタミナUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

工藤 陽介
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度4～6の間
厩舎スタッフの中に女性キャラがいない
火の山特別（1回小倉3日7R900万下）
男山特別（3回小倉4日5R900万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スタミナUP（大御所）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

瀬村 伸行
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度6以上
調教師ランキング50位以上
瀬戸特別（1回中京2日7R900万下）
高瀬川特別（3回京都3日5R900万下）
八瀬特別（5回京都2日5R900万下）
逆瀬川S（5回阪神3日7R1600万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スピードUP（一流）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

中津 晃一
（調教助手）

出現条件
開業時スタッフ

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スピードUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

仲本 学
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度8以上
調教師ランキング50位以上
仲秋S（4回阪神2日8R1600万下）
仲冬S（5回中山1日6R1600万下）
のいずれかで5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：ダッシュUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

野呂 英雄
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度5以上
厩務員の中に根岸三郎か和田かほりのどちらかは存在している
野苺賞（3回阪神2日5R500万下）
野分特別（4回阪神1日6R900万下）
野路菊S（4回阪神4日7Rオープン）
習志野特別（4回中山3日4R500万下）
のいずれかで3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スタミナUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

伏神 京也
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度3以下
厩舎通算勝利数200勝以上
神無月S（4回東京3日8Rオープン）を勝つ

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：ダッシュUP（一流）
収得特殊能力2：勝負根性UP（マスター）
収得特殊能力3：なし

速水 百合子
（調教助手）

出現条件
雰囲気度7以上
厩舎通算勝利数100勝以上
白百合S（2回中京2日7R900万下）
で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スピードUP（一流）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

水谷 綾華
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度9以上
厩舎スタッフに吉本剛、服部一繁、小出和夫、今村駿平がいない
あやめ賞（3回京都3日4R500万下）で5着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スタミナUP（一流）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

松下 由華
（調教助手）

出現条件
厩舎雰囲気度4～6の間
マキシムファームに繋がっている
赤松賞（5回東京4日4R500万下）で3着以内に入着する

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力1：スタミナUP（ベテラン）
収得特殊能力2：なし
収得特殊能力3：なし

一般厩務員
（厩務員）

出現条件
不定期に雇用コマンドで

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力１：相性フリー（マスター）
収得特殊能力２：なし
収得特殊能力３：なし

一般調教助手
（調教助手）

出現条件
不定期に雇用コマンドで

収得特殊能力（収得レベル）
収得特殊能力１：相性フリー（マスター）
収得特殊能力２：なし
収得特殊能力３：なし

Grade One Stable

専属騎手

厩舎を開業して3年目の2月になると、その年デビューする新人騎手を迎え入れることになる。経験を積ませ、No.1ジョッキーへと成長させよう。

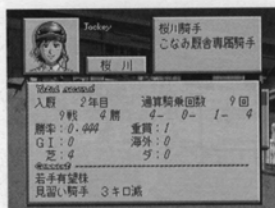
新人騎手の受け入れ

ちょうど開業3年目の2月、アシスタントから新人騎手の受け入れが打診される。3人の新人騎手の中から一人を選択すると、翌3月には専属騎手として入厩してくる。管理馬同様に、専属騎手が成長するか否かは、調教師であるプレイヤーの育成方針にかかっている。

専属騎手の能力は…

入厩したての新人騎手の能力は、あらゆる面で全騎手中最低値になっている。それでも数多くのレースに騎乗させ、経験を積ませることで、そのランクは最高ランクまで上昇する。何度騎乗させても勝てないからといって、騎乗依頼をせずにいると、いつまでたってもその能力は上がることはない。

また、デビューして3年以内の場合は、勝ち鞍が20勝以下の場合3kg、30勝以下の場合は2kg、100勝以下の場合は1kgの減量がある。

出遅れや落馬、一番人気を裏切るなどがっかりさせられることが多いとは思うが、将来を見据えて育てていこう。どんなに大騎手になっても、自厩舎の馬には必ず乗ってくれる頼れる存在になるはずだ。ちなみに、専属騎手の得意戦法は「自在」だ。

ワールドジョッキーシリーズ出場！

年末、阪神競馬場で開催されるワールドジョッキーシリーズ。海外の一流騎手8人と、地方所属騎手1人、そしてKRA所属騎手が4人出場し、4レースで優勝を争う。着順によって得点が与えられ、最終的に4レースの合計得点が一番高い騎手が優勝となる。自厩舎の専属騎手は、12月1週に厩舎にいて、その時の騎手ランキングで10位以内に入っていれば、ワールドジョッキーシリーズに出場できる。出場するからには、No.1ジョッキーを目指して頑張ってもらいたいものだ。

専属騎手のプロフィール（成長レベル）コメント

能力レベル	スタートが上手	折り合いの付け方が上手	ペース配分が上手	追い込みの鞭さばきが上手
レベル0	スタートの技術上達中	折り合いに専念	ロスの少ない騎乗を目指す	直線に勝負を求める
レベル1	スタートの上手さ光る	折り合い上手く成績安定	レースの流れが見えてきた	追い比べでの技量が光る
レベル2	スタートダッシュに定評あり	馬の気持ちがわかってきた	長距離レースでの技量光る	直線勝負にすべてを賭ける
レベル3	抜群のスタート技術が得意技	どんな馬とも折り合える	レースのペースは自分で作る	直線での豪腕が唸る
レベル4	スタートダッシュは日本一	馬との折り合い日本一	ペース判断日本一	直線勝負は日本一

トータルレベル	男性騎手で上記4つの能力に差がない
レベル0～3	若手有望株
レベル4～7	秘める能力　無限大
レベル8～11	勢い出てきた天才肌
レベル12～15	今をときめく人気騎手
レベル16	世界にはばたく天才ジョッキー！
トータルレベル	女性騎手で上記4つの能力に差がない
レベル0～3	若手有望株
レベル4～7	秘めたる可能性　無限大
レベル8～11	勢い出てきたターフのアイドル
レベル12～15	今をときめくアイドル騎手
レベル16	世界にはばたくアイドル騎手！

その他の能力判定コメント	
スタートと折り合いがMAX	スタート・折り合い文句なし
スタートとペース判断がMAX	スタート・道中文句なし
スタートと追い込みがMAX	スタート・勝負度胸文句なし
折り合いとペース判断がMAX	道中の判断文句なし
折り合いと追い込みがMAX	折り合い・勝負度胸文句なし
ペース判断と追い込みがMAX	道中・勝負度胸文句なし
スタート、折り合い、ペース判断がMAX	状況判断に狂い無し
スタート、折り合い、追い込みがMAX	馬を見る目に狂い無し
スタート、ペース判断、追い込みがMAX	レースを見る目に狂い無し
折り合い、ペース判断、追い込みがMAX	勝負所の判断に狂い無し
1戦もしていない時	デビュー戦待ち

馬主との関係

毎年の入厩馬を確保するためには、馬主との友好関係を深めることが大事。大物から小規模馬主まで、いかに上手く付き合うか、これが成功の鍵を握る。

市川氏
運送会社社長
馬主としては小規模
冠名：イチバン

六甲氏
推理小説作家
勝利することに意欲を燃やす馬主
冠名：マウント

赤井氏（マイケルC代表）
会員制共同馬主クラブ
会員の馬が走る喜びを重視
冠名：マイケル

仁川女史
ブティック経営
ゲーム中唯一の女性馬主
冠名：ニュー

奈々村氏
不動産会社社長
日本ダービー制覇に執念を燃やす
冠名：ニジイロ

青田氏（タウンHC代表）
会員制共同馬主クラブ
丈夫で、長く活躍する馬が理想
冠名：タウン

三井氏
飲食チェーン店経営
主に市場取引馬を所有する馬主
冠名：サンクス

安永氏
広告代理店の社長
良血馬を多数所有する大物馬主
冠名：ムゲン

桃内氏（東西牧場代表）
伝統ある牧場の牧場長
国内G1完全制覇が目標
冠名：トウザイ

志村氏
映画評論家
主に市場取引馬を所有
冠名：シネマ

栗山氏
大手都市銀行頭取
良血馬を揃えた超大物馬主
冠名：クリーム

木村氏（エックス牧場代表）
オーナーブリーダー
海外G1に積極的に挑戦する
冠名：エックス

後藤氏
貿易会社社長
主に外国産馬を所有する馬主
冠名：ゴシック

遠山氏 **メガネ販売店社長**

プレイヤーとは既舎開業当初から、深い友好関係を持っている
冠名：なし

緑川氏（マキシマムF代表）
オーナーブリーダー
世界的名馬の生産が夢
冠名：マキシム

馬主の関係図

馬主名	初期友好関係	友好関係のある馬主	年末入厩依頼	海外3歳馬セリ	国内2歳馬セリ	庭先取引	国内繁殖牝馬セリ	海外繁殖牝馬セリ	海外挑戦
市川	○	六甲氏	○ 中村牧場	×	○	×	×	×	×
仁川	○	奈々村氏	○ 中村牧場	×	○	×	×	×	×
三井	○	安永氏	○ 小野牧場	×	○	×	×	×	×
志村	○	栗山氏	○ 小野牧場	×	○	×	×	×	×
後藤	○	×	×	○	×	×	×	×	×
六甲	×	木村氏	○ 広瀬牧場	×	×	○ 広瀬牧場	×	×	×
奈々村	×	木村氏	○ 広瀬牧場	×	×	○ 広瀬牧場	×	×	×
安永	×	緑川氏	○ 大滝牧場	×	×	○ 大滝牧場	×	×	×
栗山	×	緑川氏	○ 大滝牧場	×	×	○ 大滝牧場	×	×	×
遠山 遠山牧場	○	×	×	○	○	○ 牧場選択	○	○	×
赤井 マイケルC	○	桃内氏	○ 中村牧場	×	×	○ 東西牧場	×	×	×
青田 タウンHC	○	桃内氏	○ 小野牧場	×	×	○ 東西牧場	×	×	×
桃内 東西牧場	×	×	○ 東西牧場	×	×	×	×	×	×
木村 エックスF	×	×	○ エックスF	×	×	×	×	×	○
緑川 マキシムF	×	×	○ マキシムF	×	×	×	×	×	○

馬主との友好を深める

厩舎を開業した12月、さっそく馬主の方々から来年度新馬の入厩依頼がやってくる。開業当初から親しくお付き合いをすることになった遠山氏以外は、面識のない馬主ばかり。ゲーム当初は遠山氏頼りかなと思いきや、決してそうではない。まずは上の表を見てもらいたい。初期段階で友好関係のある馬主の方々に○がつけてあるが、これだけの人が初年度から入厩の依頼や、セリ市への同行を依頼してくれるのである。

最初は彼らの馬を預かってレースに出走させていく。そこでもう一つ注目してほしいのは、隣の欄にある馬主同士の友好関係。たとえば、市川氏の馬を活躍させて友好度がMAXまで上がると、彼は親交のある馬主の六甲氏に話をする。すると、六甲氏から新馬入厩の依頼や、庭先取引の依頼がくる。また六甲氏から預かった馬で勝利を重ねると、彼は親交の深いエックスファームの木村氏に伝える…このように、最初は小規模な馬主とのお付き合いしかできないのだが、その馬主と親交の深い中規模の馬主に評判が伝わり、そのうちに大規模馬主のところに噂が伝わり…、と自然と馬産地から競馬サークルまで、幅広い友好関係が築き上げられていくのである。

馬主との友好度を上げる

馬主からの新馬入厩依頼やセリ市への同行依頼、庭先取引の依頼などは、黙っていても最初のうちは季節になると1人か2人はやってくる。だが、それに甘えていて、何もしなければ、小規模馬主とのお付き合いも、徐々に少なくなっていってしまう。

それでは、どうすれば馬主の方々とより親密なお付き合いをできるようになるのか? 深いお付き合いをしていくためには馬主との友好度を徐々に上げていくしかないのだ。

友好度を上げるために、最も効果があるのは、やはりレースに勝つことだろう。レースに勝てば下記の表に記されているように友好度が大きく上昇する。

レースの1～5着だと下記のように友好度はアップするが、レースで6着以降になった場合はどうなるのか。友好度が下がるかと思いきや、増減はなし。結果が悪いからといって馬主の方々との友好度が下がることはないのである。

下記表のクラシックとは桜花賞、皐月賞、オークス、ダービー、菊花賞のこと。G1は、この5つを除いたほかのすべてのG1レースのことを指す。

また、友好度アップの数字だが、馬主との相性によって、若干数値に違いが生じる。

友好度増減要素

●友好度増加の要素

年末入厩依頼を受けて
　牧場に出向いたとき ……………+1
セリ市同行依頼を受けて
　セリ市に行ったとき ……………+1
セリ市で
　馬を安く購入できた場合 ………+8
　馬を普通に購入した場合 ………+4
庭先取引を受けて
　牧場に出向いたとき ……………+1
庭先取引で
　馬を安く購入できた場合 ………+4
　馬を普通に購入した場合 ………+2

●友好度減少の要素

1年間勝ち鞍なし ……………………−20
年末入厩依頼を
　電話で断ったとき …………………−15
セリ市同行依頼を
　電話で断ったとき …………………−15
庭先取引を
　電話で断ったとき …………………−15
所有馬が故障したとき ……………−10
仔馬を手放したとき ………………−25
馬主の反対を押し切って
　現役馬を引退させたとき ……−15
　牡馬をセン馬にしたとき ………−5

市川氏、志村氏はマイケルCの、仁川女史、三井氏はタウンHCの会員なので、マイケルC、タウンHCの所有馬をレースに出してもそれぞれの友好度が上がる（アップ値は下記右側の表と同じ）。

馬主が市川、仁川、三井、志村、マイケルC、タウンHCの場合のレース結果による友好度のアップ値

	1着	2着	3着	4着	5着
新馬	+24	+12	+6	+3	+1
未勝利	+8	+4	+2	+1	+1
500万下	+16	+8	+4	+2	+1
900万下	+32	+16	+8	+4	+2
1600万下	+40	+20	+10	+5	+2
オープン	+48	+24	+12	+6	+3
G3	+52	+26	+13	+6	+3
G2	+56	+28	+14	+7	+3
G1	+60	+30	+15	+7	+3
クラシック	+64	+32	+16	+8	+4

左記以外の馬主の場合のレース結果による友好度のアップ値

	1着	2着	3着	4着	5着
新馬	+6	+1	+1	+1	+1
未勝利	+2	+1	+1	+1	+1
500万下	+4	+1	+1	+1	+1
900万下	+8	+1	+1	+1	+1
1600万下	+12	+1	+1	+1	+1
オープン	+16	+1	+1	+1	+1
G3	+24	+2	+1	+1	+1
G2	+32	+4	+2	+1	+1
G1	+40	+6	+3	+1	+1
クラシック	+48	+8	+4	+1	+1

Grade One Stable

入厩依頼／名付け依頼

馬主とのお付き合いは来年度の新馬入厩依頼から始まる。最初のうちは、依頼は断らず、なるべく多くの馬主とお付き合いするように心がけよう。

来年のために競走馬を確保

毎年12月になると、競馬サークル内が慌ただしくなる。それは、馬主が自分の馬をどの調教師に預託すればいいか、あれこれと悩み始めるからだ。

馬主から電話がきたら、まずは生産牧場に行って、自分の目で仔馬を確認し、入厩させるかさせないかを判断しよう。ただし、プレイ開始当初は、かけ出しの調教師に積極的に馬を預けようという馬主は多くはないので、依頼があった馬は全部引き受けるつもりでいるといいだろう。

入厩依頼をしてくる馬主は、それぞれ決まった牧場と友好関係にある。たとえば、馬主の市川氏、仁川女史から依頼がきたときは、その馬は中村牧場で生産された馬、三井氏、志村氏から依頼がきた馬は小野牧場で生産された馬、というわけだ。

牧場に行くと、仔馬の能力評価のメッセージを聞くことができる。

コメントの内容については、下の表を参照。プレイ開始3、4年目くらいまでは、あまりこの評価メッセージを気にせず、いろいろなタイプを受け入れて、育てていこう。

入厩依頼時の能力評価メッセージ

ニックスがある時	相性のいい系統同士が配合されていて
ニックスがない時	血統的には～
奇跡の血量のインブリードの時	（インブリード馬名）の血量が18.75％で
濃いインブリードの時	（インブリード馬名）の影響力が強い配合で
薄いインブリードの時	（インブリード馬名）のインブリードがあって
牝馬のインブリードの時	めずらしい牝馬のインブリードで
アウトブリードの時	アウトブリードですが
晩成馬の場合	ちょっとまだおっとりした部分もある馬です
気性が非常に良い場合	とても素直で頭の良い顔つきの馬なんですよ
体質が非常に丈夫	生まれてから病気なんかしたことがない馬なんですよ
回復力が非常に高い	疲れなど見せたことがないくらい丈夫な馬なんですよ
ダッシュに優れている時	切れ味はいいものを持っている馬なんですよ
スピードに優れている時	スピードはいいものを持っている馬なんですよ
ガッツに優れている時	けっこう負けず嫌いのところがある馬なんですよ
ダート適性が高い	パワーがあって力強そうな馬なんですよ
気性が一定範囲内で良い場合	わりと素直で扱いには困ったことがない馬なんですよ
体質が丈夫	健康面ではあまり手のかからない馬なんですよ
回復力が高い	あまり疲れたりしない馬なんですよ
短距離適性	短いところで活躍しそうな馬なんですよ
長距離適性	長いところで活躍しそうな馬なんですよ
中距離適性	距離の融通はある程度利きそうな馬なんですよ
東西・エックス・マキシムの場合	この馬は（金額）円相当の馬です　預かってもらえますか？
上記場主以外	先生　この馬は（金額）円で購入した馬です　預かってもらえますか？

※メッセージは、ニックス、インブリード、特徴を一つ、金額、の順に表示される。

仔馬の名付け依頼

年が明けて1月1週になると、12月に入厩依頼をしてきた馬主たちが、電話で決定した競走馬名を報告してくる。しかし、遠山氏だけは別で、「名前を付けて下さい」とネーミングの依頼をしてくる。遠山氏がネーミング依頼をしてくる馬は自分の厩舎に入ってくる馬なので、競走馬として強く、カッコイイ名前を付けてあげよう。

競走馬の名前は最大9文字まで認められるが、一文字ずつ打ち込むのが面倒くさい人は、ネーミングの依頼がきて打ち込みの画面になったら、コントローラLRボタンを押しながら、Aボタンを押すと、入力エリアに名前がランダムで設定される。

ランダムで付けられる名前の冠は

牡馬

マッスル／スペース／マッハ／アツイ／オレノ／アニマル／カラテ／フレイム／レザー

牝馬

ヒカリノ／ワタシノ／マイ／カワイイ／アイノ／ネルフ／セクシー／ラブラブ／シルク

各9個ずつ計18個の冠号が用意されている。楽したい人は利用するといいだろう。

Grade One Stable

セリ市

開業当初、お世話になるのは強い外国産馬。仕上がりが早いので、3歳で入厩するや大活躍してくれる。セリは、厩舎が大きく飛躍するチャンスだ。

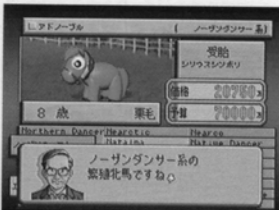
より良い馬を求め、セリ市へ

「実況G1ステイブル」では、馬主から新馬入厩依頼を受けるほかに、セリ市に同行して、国内は2歳、海外は3歳の競走馬を、さらに、国内、海外で繁殖牝馬を購入するというイベントがある。
セリ市の日程は
●海外3歳馬セリ市…………2月
●国内2歳馬セリ市…………7月
●国内繁殖牝馬セリ市………10月
●海外繁殖牝馬セリ市………11月
になっている。

セリ市に誘ってくれる馬主は、海外3歳馬だと後藤氏と遠山氏、国内2歳馬は市川氏、仁川女史、三井氏、志村氏、そして遠山氏。繁殖牝馬は遠山氏のみだ。メンバーを見ればわかるが、比較的小規模な馬主が多く、予算的なものは限られているので、上手くセリ落とさなければならない。

セリ市での一日

1.馬主からセリ市への同行依頼の電話がきたら、とりあえず行く。もしここで断ると友好度が下がってしまう。

2.セリ市の会場で仔馬（もしくは繁殖牝馬）のリストが表示される。そこで予算内で買える馬、買いたい馬が決まったら、その馬を選択して、血統をはじめとしたデータを確認する。

3.仔馬の父、母の父を確認、さらに5代前までの血統を見て、馬主からの能力評価コメント（仔馬の能力評価は入厩依頼の能力評価を参照）を聞き、気に入った場合はセリに参加する。気に入らない場合は、さらにリストから別の馬を選ぶ。

4.セリがスタート。他にセリ市に参加している人たちの提示金額を見ながら、Aボタンで徐々に金額アップ。画面の赤ランプが三つついた時点で最高額を提示していた人がセリ落としたことになる。
提示金額が予算を超えてしまった場合は、馬主がストップをかけて、購入をあきらめることになる。

ライバルを見極めろ

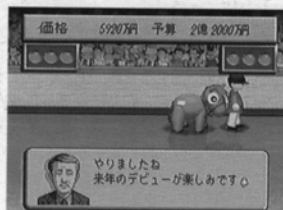
セリ市には、当然自分の他に何人もの買い手が参加してくる。放っておけば、セリの値段はどんどん上がり、それにつられて自分もAボタンを押していると、あっという間に予算オーバーになってしまう。せっかくのセリ市なのに1頭も購入できずに引き上げるのは避けたいところ。そこで、効率のよいセリの方法として“止める”という行動がある。

これは、普通にセリをやっている場合、次から次へと買い手が値を上げていくが、彼らが画面に登場し始めてから値のフキダシが出る間に、Aボタンを押して自分が値を上げる、つまり、画面に出ようとした他の買い手に値を言わせないようにすることだ。

セリ市では必ず、ライバルとなるキャラクターが一人いるので、そのキャラクターに対して、“止める”ことができれば、その時点で、セリを終了させることができる。ライバルとなるのは、セリが始まった直後に出現するキャラクターなので、そのライバルが次に登場したとき（指のアイコンでわかる）“止める”ことができれば、あっさりとセリ落とすことができるわけだ。

もし間違えてライバルでない買い手を“止めて”しまうと、直後に出てくる買い手にライバルが変わってしまうので、注意しよう。

繁殖牝馬の能力評価メッセージ

系統名	○○○○○○○○○系の繁殖牝馬ですね
短距離適性の場合	どちらかというと短距離向きの血統ですかね
中距離適性の場合	距離の融通は利きそうな血統ですかね
長距離適性の場合	どちらかというと長距離向きの血統ですかね
年齢が若い場合（6歳以下）	まだまだ若いのでたくさん産んでくれそうです
高齢の場合（13歳以上）	ちょっと年齢が気になりますが…

Grade One Stable

庭先取引

馬主の依頼を受けて、牧場に直接仔馬を買い付けにいく庭先取引。調教師としての評判が高ければ牧場主との交渉もスムーズにいくのだが…。

庭先取引成功で友好度アップ

庭先取引は、毎年8～9月に馬主の依頼を受けて直接牧場に出向いて仔馬を購入すること。購入する仔馬は、その年に生まれた当歳馬だ。

馬主はそれぞれ友好関係で結ばれている牧場があるので（23ページ参照）、買い付けにいくのはその牧場になる。

ただし、遠山氏だけは、自由に牧場を選ぶことができ、渡された予算内で仔馬を購入することができる。そこで注意したいのは、牧場によって仔馬の値段に大きな差があるということ。予算が低いのに、高い仔馬しかいない牧場に買い付けに行くと、予算オーバーで購入失敗ということになってしまうので、7月のうちに各牧場を視察して、庭先取引で購入できる仔馬の値段を調べておくといいだろう。

庭先取引で、仔馬をより安く購入することができれば、馬主との友好度はさらにアップする。逆に依頼の電話の段階で断ると友好度は下がってしまうので注意しよう。

依頼の前に牧場視察

遠山氏の代理で庭先取引に出向く場合は、自分で行きたい牧場を選べるという楽しみがある。各牧場はそれぞれ特定の繁殖牝馬を抱えていて（24ページ参照）、能力の高い馬から低い馬まで様々だ。当然、血統的にも能力的にも優れた仔馬を庭先取引で購入したいので、まずは依頼が来る前の7月に牧場視察をしておくべきだ。

牧場に到着して、仔馬のコマンドを開くと庭先取引に出すための仔馬がリストアップされていて、希望の価格も表記されている。

仔馬の様子を見てみると、牧場長が仔馬の能力についてコメントをしてくれる（能力評価のコメントに関しては20ページを参照）。さらに、いくらくらいで買ってもらえれば…、と希望価格についても触れてくれる。

遠山氏から依頼がきたら、血統や能力評価、価格など、視察した内容をよく検討したうえで、目的の牧場を訪ねよう。

交渉は粘り強く

馬主から預かった予算の枠内は当然として、できればより安く購入したいところ。そこで牧場主と交渉するわけだが、実際に値段交渉をできるのは2～6回。この交渉回数は、プレイヤーの調教師としての評判で変化する。評判が高ければより多く交渉できるというわけだ。交渉回数が切れたら、それに伴って牧場主が結論を言うことになる（牧場主のコメントは右表参照）。交渉をスムーズに行うためには、調教師として高い評価をされていることが必要不可欠になってくる。

ちなみに、仔馬の売却希望値段は、血統から算出された本当の値段に、能力や丈夫さ、仕上がりの早さなどから算出された金額を上積みして提示される。この差額を読み切り、交渉によって、できるだけ本当の値段に近いところで購入するのが腕の見せ所だ。

交渉結果表

交渉状態	馬主の友好度	提示予算	交渉中メッセージ	決定後&交渉回数切れ
売却不成立	-	予算オーバー	先生ご予算は大丈夫ですか？	申し訳ありません。その金額ではお譲りできません。この話はなかったことに
交渉成立		希望値段オーバー	えっ！そんなに高く買っていただけるんですか？	さすが先生お目が高い！喜んでお譲りしましょう
交渉成立		希望値段付近	その値段でいいですか？おーっとそうきましたか	わかりました この値段でお譲りします
交渉成立		希望値段内高め	イタイところをついてきますねぇ	うーん　わかりましたお譲りしましょう他の人には言わないでくださいね
交渉成立	友好度UP	希望値段内安め	もう少しなんとかなりませんかねぇ	わかりました　特別にその値段でお譲りしましょう。でも本当に特別ですよ
交渉成立	友好度大幅UP	本当の値段付近	うーん　きびしいなぁ	うーん　わかりました先生を信じてお譲りしましょうしかしこれでは大赤字ですよぉ
交渉不成立		売却可能値段より下	その値段ではちょっと…	申し訳ありませんその金額ではお譲りできませんこの話はなかったことに
交渉不成立		売却可能値段より大幅に下	冗談はよしてくださいよ	いいかげんにしてください！この値段ではお譲りできません！
交渉決裂		交渉維持最低額より下	そんな金額ではお話になりませんこの取り引きはなかったことにしましょう	そんな金額ではお話になりませんこの取り引きはなかったことにしましょう

Grade One Stable

牧場について

牧場は役割ごとに、生産牧場、育成牧場、治療牧場に別れ、それぞれがそれぞれの役割をしっかりと果たしている。馬主としては友好度に注意。

生産牧場

小野牧場

所有繁殖牝馬数：6頭
小規模経営の生産牧場
友好関係馬主：三井氏、志村氏

中村牧場

所有繁殖牝馬数：7頭
標準規模の生産牧場
友好関係馬主：市川氏、仁川女史

遠山牧場

所有繁殖牝馬数：0頭（スタート時）
今は小規模なオーナーブリーダー。
でも、数年後には…

東西牧場

所有繁殖牝馬数：9頭
伝統ある牧場を経営するオーナーブリーダー

大滝牧場

所有繁殖牝馬数：8頭
十分な設備の整った大型生産牧場
友好関係馬主：安永氏、栗山氏

エックス牧場

所有繁殖牝馬数：9頭
海外G1に積極的に参加する、大規模経営のオーナーブリーダー

広瀬牧場

所有繁殖牝馬数：8頭
大規模経営の生産牧場
友好関係馬主：六甲氏、奈々村氏

マキシムファーム

所有繁殖牝馬数：17頭
世界的名馬を生産、さらに海外G1制覇へ向かうオーナーブリーダー

育成牧場

出口育成牧場

スパルタ育成をモットーとする大物ねらいの育成牧場。
小野牧場、中村牧場とつながり

清水育成牧場

馬に無理させずに育成する、効率を重視した育成牧場
遠山牧場、東西牧場とつながり

備前育成牧場

馬の個性を重視した育成方針、じっくりと仕上げる育成牧場
大滝牧場、エックス牧場とつながり

英雄育成牧場

育成用の設備が充実した大型育成牧場。新馬の仕上げが早い。
広瀬牧場、マキシムFとつながり

治療牧場

代表 如月博士

故障した競走馬の治療を目的に作られた牧場。温泉治療設備と動物医療設備を備えている。

生産牧場（8牧場）と育成牧場（4牧場）はそれぞれ密接なつながりを持っている。生産牧場で生産された仔馬は、3歳になると育成牧場に送られ、競走馬としてレースに出られる体を作ることになる。なお、生産牧場と育成牧場は、横に並んでいる3つの牧場がつながりがあることを示している。プレイヤーが管理馬を放牧に出すときなどは、その馬が生産された牧場、もしくはその生産牧場とつながりのある育成牧場に放牧される。

治療牧場は、自分の管理馬が治療のため放牧されていない限り、たずねて行っても何もすることはない。

牧場の種類と役割

23ページの牧場紹介でも触れたように、牧場は大きく分けて生産牧場、育成牧場、治療牧場の3つに分れている。

調教師は、様々な状況でこれら牧場と関わりを持っていくことになる。それぞれの牧場の役割と、そこでできることをしっかりと把握しておきたい。

生産牧場

生産牧場は、繁殖牝馬を抱えていて、4～6月の種付シーズンには特定の種牡馬を選んで種付けを行ない、仔馬の生産をする。さらに生まれた仔馬は当歳～2歳の間､この生産牧場で育成される。調教師が生産牧場と関わるのは、

1.庭先取引（購入･視察）
2.庭先取引やセリ市で購入した仔馬の様子を見るとき
3.生産牧場に放牧に出された管理馬の様子を見るとき
4.繁殖牝馬を見る（血統表のみ）

庭先取引は22ページですでに述べたが、その庭先取引で購入した当歳馬、セリで購入した2歳馬の様子を見ることも、この生産牧場で行う重要なことだ。

仔馬の様子

庭先取引やセリ市の時点では、仔馬の能力を把握して購入した。だが、その後の成長過程で、気性をはじめとしたその他の能力が、徐々にわかってくる。

生産牧場に放牧に出されている仔馬は、3歳になると自分の厩舎に入厩してくる。生産牧場にいる段階では気性や成長、脚力や勝負根性などについてのコメントが聞ける。

もし自厩舎に空き馬房が少なく、3歳になった時点で入厩を断らなければならないときなど、このコメントを覚えていれば、どの馬を断ればいいか、迷わなくてすむだろう。

当歳馬・二歳馬の様子コメント

当歳馬	気性が荒い	元気な馬ですよ順調です
	気性が普通	丈夫に育っていますよ順調です
	気性が臆病	少しおとなしい馬ですが順調です
	晩成	まだまだ奥手でおっとりしていますが順調です
二歳馬	気性が荒い	やんちゃなヤツでみんな手をやいています
	気性が普通で脚が強い	少々地味な馬ですが馬体はいいですよ
	気性が普通	特に目立ったところはありませんが順調に育っています
	気性が臆病で根性がある	おとなしい馬ですが少し頑固なところがあります
	気性が臆病	おとなしい馬でとても素直そうですよ
	晩成	まだまだ子供っぽいですが元気に育っています

各生産牧場の所有繁殖牝馬一覧

小野牧場	アンビジョン	中村牧場	アリーマリー	マキシムファーム	アトランダム
	サリーベルリン		ゲレンデシュプール		エルアクトレス
	ダイナモ		サワーパンジー		エルコッシュ
	パレススリー		シャネルガール		エレガンスフローラ
	ブルネット		ヤクシニー		カッティングエッグ
	ユキヒメ		リッチエース		クリーブス
			レモンバイ		ジューシーオレンジ
東西牧場	アテナトウザイ				スカーレットガール
	アラホウラク	広瀬牧場	アルプスソング		ステレオ
	エイティートウザイ		ヴェイル		ダンシングスキー
	カメリアトウザイ		エーセイ		ディスコキャット
	コーニストウザイ		コスモドリーム		バブルコンパニオン
	シスタートウザイ		サイモン		ビアーレディクール
	タイショウロマン		ビクトリーバック		マイアミ
	ヌエボトウザイ		ポピーガール		ミニレーサー
	ボリートウザイ		ユメミロク		メガミ
					ライムクリムゾン
エックス牧場	エスティシャン	大滝牧場	アンティークドール		
	エックスアース		エレガンスレディー	遠山牧場	キャミソール（前職が牧場関係の場合のみ。能力･血統はハイテンポと同等）
	エックスジェーン		グレイスフル		
	エックスヘッド		サンキューフレンド		
	エックスペルン		シンデレララン		
	シュープリーム		ダイアナソング		
	ナチュラルヘヴン		レディーパルサー		
	ブルーエスプリ		ワオビアリス		
	ワッフルスポート				

遠山牧場

馬主として、特別な友好関係で結ばれている遠山氏は、規模は小さいものの繁殖牝馬を所有し、競走馬の生産も行うオーナーブリーダーである。この遠山牧場では、

1. 生産牧場に放牧に出された管理馬の様子を見る
2. 繁殖牝馬を見る（種付けシーズンには種付けをする）
3. 遠山牧場で生産された仔馬（当歳馬、二歳馬）の様子を見る
4. 種牡馬データを見る

以上のことを行える。

他の生産牧場との大きな違いは、繁殖牝馬に種付けをすることができる点だ。そのため、この遠山牧場では、全種牡馬のデータを確認することができる。種付けシーズン（毎年4月～6月）には、遠山氏から依頼を受けて、予算内での種付けできるようアドバイスをすることになる（種付けについて詳しくは27、28ページを参照）。

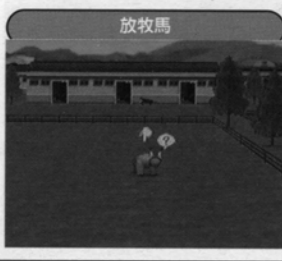
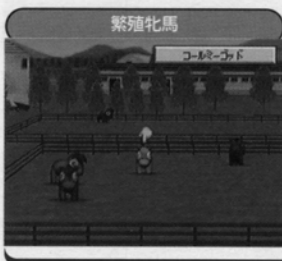
また遠山氏が所有する競走馬は、引退のときに牡馬はプライベート種牡馬として、牝馬は繁殖牝馬として牧場で所有できる（繁殖牝馬は最大で6頭所有可能）。

また、当歳馬、二歳馬、繁殖牝馬、プライベート種牡馬の画面では、'様子'コマンド以外に、'手放す'というコマンドもある。繁殖牝馬が6頭いて、新たにセリで牝馬を購入したいとき、または優秀な成績を残した所有馬が繁殖入りを予定している場合など、このコマンドで手放すことができる。

プレイヤーの意見を聞いてくれる遠山牧場は、厩舎を支える主力として、大切にお付き合いして繁栄させていこう。

繁殖牝馬

放牧馬

当歳馬・二歳馬

育成牧場

遠山牧場をはじめ生産牧場で育てられていた仔馬は、3歳を迎えると競走馬として入厩するまでの準備期間として、育成牧場に移動する。育成牧場は全部で4つあり、それぞれが生産牧場と深いつながりを持っているので、どの馬がどの育成牧場に移動したかは簡単に把握できる。

生産牧場と育成牧場のつながりは下記の通り。

牧場のつながり

- 遠山牧場、東西牧場の仔馬 →清水育成牧場
- 小野牧場、中村牧場 →出口育成牧場
- 大滝牧場、エックス牧場 →備前育成牧場
- 広瀬牧場、マキシムファーム →英雄育成牧場

育成牧場で行うことは

1. デビュー前の新馬の様子を見る
2. 育成牧場で放牧中の競走馬の様子を見る

新馬は、早熟型の馬と晩成型の馬では、育成牧場にいる期間が異なる。早熟馬なのか、晩成馬なのかは1月の段階で牧場主のコメントを見ればわかる。また、新馬の入厩スケジュールは、すべてこの育成牧場に任されていて、その入厩予定月は厩舎事務所の管理馬コマンドを実行、現役馬の入厩予定の項目を見ればわかるようになっている。

3歳馬		
	早熟	もうすでにバリバリに乗り込んでいますよ　デビューも近いかもしれません
	普通	順調にメニューをこなしています　だんだんと競走馬らしくなってきましたよ
	晩成	まだまだ未完の所が多い馬でじっくり育成中です　デビューはもう少し先ですね

治療牧場

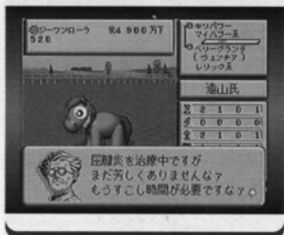
治療牧場は、故障した競走馬の治療を目的とした牧場で、大きなケガをしないかぎり、自分の管理馬がここに入ることはない。

この治療牧場は、如月博士が代表を務め、最新の温泉治療設備と動物医療設備が完備されている。そのため、故障をした競走馬はここで治療することで万全な形で再起することができる。ここの牧場を訪れたときにやることは、

1.休養馬の様子を見る

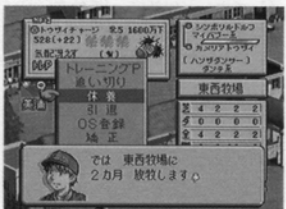
ことのみ。あとは、すべてを如月博士にまかせておけばいい。ちなみに、この治療牧場でなければ治せないケガの種類は、

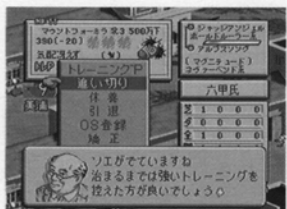
- ●ヒビ
- ●屈腱炎
- ●剥離骨折
- ●骨折

ソエやハ行といった、比較的軽度の故障の場合は、治療牧場に出さずに厩舎や生産牧場で治すこともできる。ただし、故障したときに全治〜か月といわれるが、治療牧場に放牧に出した場合、予定よりも早くに完治して復帰できることがある。

休養馬の回復経過

管理馬が故障した場合、疲労がたまった場合などは、自厩舎に置いたままで経過を見るよりも、牧場に放牧に出したほうが、その回復が早いことが多い。放牧や治療から戻ってきた管理馬は、また前のように元気にレースに復帰することができる。

ケガの治療は当然治療牧場で回復させるのが一番良いのだが（ソエ、ハ行は除く）、単にリフレッシュ放牧に出すときは、生産牧場と育成牧場のどちらに放牧に出すのが良いのだろうか。

生産牧場に放牧に出す場合は、期間は2ヶ月以上、育成牧場は1ヶ月以上、調教師の判断で決めた期間だけ放牧に出すことができる。

生産牧場と育成牧場を比較すると、疲労の回復具合は、生産牧場は育成牧場の2倍、体重は最高で理想体重のプラス20kgまで回復して帰厩する。逆に育成牧場は、疲労の回復具合は生産牧場の2分の1、体重は最高で理想体重のプラス10kgで復活することになる。

どちらに放牧に出したとしても、復帰したときには調子が上り坂の状態なので、普通どおりに調教を開始しても問題はない。

休養馬の様子メッセージ

出身牧場リフレッシュ放牧中	疲労度　大	疲れが抜けないみたいで相変わらず元気がないみたいです
	疲労度　中	特にアクシデント等はありません　平穏に毎日を過ごしていますよ
	疲労度　小	のびのびと放牧中です　リラックスした毎日を送っていますよ
出身牧場治療放牧中	治療期間　大（13週〜）	〜の状態はまだ芳しくありません　時間が掛かりそうですね
	治療期間　中（5〜13週）	〜の回復は順調です　完全に治るまでじっくり待ってやりましょう
	治療期間　小（〜4週間）	〜はだいぶ良くなっています　もうすぐカムバックできますよ
育成牧場リフレッシュ放牧中	疲労度　大	この馬の現状ではうちの牧場でも運動は控えさせるしかないですね
	疲労度　中	馬体は緩んでいませんよ　体調もいいようです
	疲労度　小	軽い運動を続けながらリフレッシュに努めています　順調ですよ
治療牧場治療放牧中	治療期間　大（13週〜）	〜を治療中ですがまだ芳しくありませんなァもうすこし時間が必要ですなァ
	治療期間　中（5〜13週）	〜の治療を続けています　だいぶ良くなってきましたなァ　完全に治りそうですなァ
	治療期間　小（〜4週間）	〜の治療はほぼ最終段階です　もうすぐ厩舎に戻れますなァ

Grade One Stable

種付け&出産

血統にあまり詳しくない馬主、遠山氏のために毎年4～6月の種付けシーズンは種付けのアドバイスをする。最強馬を生産できるよう研究を怠るな。

競走馬の生産

「実況G1ステイブル」ではプレイヤーはオーナーブリーダーではないため、種付けはないのかと思いきや、深い友好関係を持っている馬主の遠山さんは、血統に詳しくないことから、生産に関する全権を調教師であるプレイヤーに委ねてくれる。

そのため、毎年4～6月の種付けシーズンは、遠山牧場に出向いて、配合に関するアドバイスをするのだ。

種牡馬画面の見方

種牡馬名（系統）

芝・ダート適性

産駒に現われる傾向

種付け料&毛色

血統表

●芝・ダート適性

産駒の芝・ダートレースでの適性。◎、○、△、×で表示され、◎だと最も適性があり、×だと適性がないことを示している。

●産駒に現われる傾向

安定：産駒の能力のばらつき具合を表している。右に行くほど安定度が高い。

底力：産駒の勝負根性の有無を表す。右にあるほど勝負根性が強い。

気性：産駒の気性を表す。左にいくほど臆病に、右に行くほど荒くなる。

体質：産駒の体質面の強さを表す。右にいくほど体が丈夫である。

距離：距離適性を表す。左に行くほど短距離向きで、右に行くほど長距離に向いている。棒グラフの中心はちょうど2200mくらいを示している。

成長：産駒の成長タイプを示している。左にあるほど早熟型で、右に行くほど晩成型の傾向が出る。

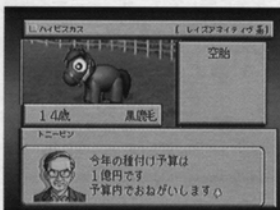
●血統表

種牡馬から5世代先の先祖までを示した血統表。

血統表中で文字が赤く表示されているものはインブリード（28ページ参照）の効果が生じた馬であることを意味している。

種付けの手順

4月1週目に、馬主の遠山氏より電話があり、種付けのアドバイスを依頼してくる。

遠山牧場に行き、繁殖牝馬の放牧地に行くと、繁殖牝馬のリストの中で空胎の牝馬はブルーになっているので、その牝馬を選び、種付けをする。すると、遠山氏が今年の1年間の種付け予算（繁殖牝馬が6頭いる場合は、6頭分の予算ということ）を伝えてくれるので、その範囲内で、血統的にあった配合を検討する。

種牡馬は全部で157頭（プライベート種牡馬、海外種牡馬を除く）。ただし、週が進むにつれ種付けの受付けが締め切られている種牡馬（Book Fullと表示されている）が増えてくるので、4月1週がきたら、すぐに種付けするようにしなければならない。

種付けする種牡馬を決めると、遠山氏が簡単なコメントでインブリード、ニックスの効果があるものなどに触れてくれるので、予算とそのコメントの内容をふまえて決定し、種付けをする。約1ヶ月後、受胎／不受胎の連絡が遠山氏から届けられる。不受胎の場合はシーズン中なら再び種付けできる（最終的に受胎できなかった繁殖牝馬は次の種付けシーズンまで休養することになる）。受胎確認後、約11ヶ月で産駒が誕生。競走馬となるために、育成が開始されるのだ。

種付けの配合技術

競馬は血統のスポーツといわれ、種牡馬と繁殖牝馬の血統を上手く配合することで、名馬をこの世に送り込むのである。

そのために、サラブレットの生産者たちは、様々な配合の研究を重ね、究極の配合理論を編み出した。

「実況G1ステイブル」でも取り入れられている配合技術を紹介しよう。

インブリード

インブリードとは、種牡馬と繁殖牝馬の5代前までの血統内に同じ馬がいる状態、要するに、近親配合のこと。

インブリードを含んだ配合を行うと、先祖の持っていた高い能力を産駒に甦らせることができるという理論だ。ただし、インブリードによっては産駒の能力にデメリットを与えたり、体質の弱さなど近親配合ゆえの危険性もあるので、リスクを負いたくない場合はあまりお薦めはできない。

最も効果的といわれているのは、3代前と4代前の血を掛け合わせたもの。ゲームの中で「○○○○の血量が18.75%ですね」といわれるものがそれで、奇蹟の血量とも呼ばれている。インブリードがもたらす効果はスピードUP、距離適性UP、底力UP、ダッシュUPなど様々（詳しくは188ページ～を参照）。

ニックス

インブリードが能力UPに爆発的な効果を与えるとすると、基本的な能力を底上げすることのできる配合がニックスだ。ニックスは、過去に活躍した競走馬の配合から導かれた経験則で、種牡馬と繁殖牝馬の系統の相性が良いとされる配合を指す。この「実況G1ステイブル」では下記の17通りの配合パターンが設定されている。

この配合をすることによってスピード、ダッシュ、勝負根性の3つの基本能力が全体的に底上げされる。セリや市場取引、仔馬の評価時などに「相性の良い系統同士が配合されていて～」というコメントがでたら、その産駒はニックスがあるということになるので、目安にするといい。また種付けのときに種牡馬の系統名が青くなっている場合はニックスということだ（詳しくは214ページ～を参照）。

- ノーザンダンサー×クラリオン
- ノーザンダンサー×ゼダーン
- ノーザンダンサー×ヘイルトゥリーズン
- ノーザンダンサー×ファイントップ
- ノーザンダンサー×レッドゴッド
- ヘイルトゥリーズン×エタン
- レッドゴッド×エタン
- ネヴァーベンド×エタン
- ネヴァーベンド×ハビタット
- ネヴァーベンド×トゥルビヨン
- レッドゴッド×ブレニム
- レイズアネイティヴ×ブレニム
- レイズアネイティヴ×トムフール
- プリンスリーギフト×レリック
- ボールドルーラー×プリンスキロ
- ボールドルーラー×リボー
- プリンスキロ×リボー

特殊ニックス

配合理論は結局は経験則の積み重ねであるから、近年実際に活躍した競走馬の配合をまねてみるのも、強い馬を作るには理にかなった近道といえる。「実況G1ステイブル」では、このような実在活躍馬の種牡馬とブルードメアサイアーの組み合わせをまねた配合を特殊ニックスと呼び、通常の系統同士のニックスと同様の効果が設定されている。

種付けのときに、特殊ニックスとなる場合も種牡馬の系統名が青く表示される。

ブルードメアサイアー

繁殖牝馬の父をブルードメアサイアーと言うが、これも産駒に影響を与える。「実況G1ステイブル」では特定のブルードメアサイアーを持つ繁殖牝馬で種付けを行うと、勝負根性、能力安定性、インブリード成功率、ニックス成功率と、これまで紹介したインブリード、ニックスとは異なる面で、産駒に影響を与えることになる。

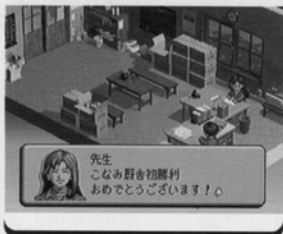
ただし、馬によってはその能力をダウンさせるものもある。

配合に関しては、サンデーサイレンス、ブライアンズタイム、トニービン…と何かと種牡馬の能力ばかりが目立つが、種付けや繁殖牝馬のセリ市のときなどは、その牝馬の父に着目することも必要になってくるだろう（詳しくは220ページ～を参照）。

厩舎イベント

1年間は長いようで短い。厩舎事務所でも、1年間を通して嬉しいものから、悲しいものまで様々なイベントが発生する。調教師は忙しい…。

厩舎初勝利

まずは、何はともあれ厩舎の初勝利。開業直後に初勝利をあげる人もいれば、何ヶ月も勝てずにやっと勝利…という人もいるだろう。調教師としての第1歩は、やはりまず1勝ということで、エリカ嬢のコメントのみだが、これが厩舎にとって最初の大きなイベントといえるだろう。

G1勝利後スタッフ大集合

重賞を勝つと、その馬主が来て挨拶をしていくが、G1を勝つと、馬主だけではなく騎手、厩務員、調教助手、そして岡田記者までもが祝福に駆けつける。最初は何が起こったのか分からないが、これはこれで嬉しいものである。

レース関係のイベントは、重賞勝利時に馬主さんが登場、重賞に出走登録をしたときに馬主が激励に登場、海外G1挑戦時には厩務員・調教助手の出発イベント、調教師が現地に向かうイベントと盛りだくさん。そして海外G1を初制覇したときには、エンディングのムービーが見られるというこのゲーム最大のイベントが待っている。

根岸三郎、引退の花道を飾る

開業当初からおやっさんの愛称で親しまれるベテラン厩務員根岸三郎が、自分の担当馬がG1を勝利すると自主退職してしまうという、悲しいイベント。

その時にスタッフがいればいいが、最も頼りになる厩務員が根岸さんの場合は、彼のいなくなった厩舎は…。唐突に起こるイベントだけに、根岸さん以外にも有力な厩務員を見つけてスタッフに入れておいたほうがいいだろう。あるいは、彼をG1に挑戦するような馬の担当にはしないとか…。

専属騎手ワールドジョッキーシリーズ出場決定！

自分が手塩にかけて育てた厩舎専属騎手が、その年好成績を上げているとワールドジョッキーシリーズにKRAの代表として出場することになる。KRAの代表はわずか4人だけなので、これはものすごく名誉なこと。あとは騎手の能力と運だけで、自分は何もしてあげられないが、何とか頑張って、チャンピオンをとってほしいしいところだ。

厩舎事務所グレードアップ

開業当初は質素なベンチチェアに長テーブル。まるで、どこかの食堂のような事務所でスタート。ところが、開業後100勝達成するとアシスタントのエリカ嬢が、事務所をリニューアルしますねと一言。すると翌週からは、床がブルーに変わり、豪華なソファーも入った。机や棚なども豪華になってしまうのだ。そしてさらに300勝を加えた通算400勝を達成すると、一番下の画像のように、最初とは比べ物にならないくらい豪華な事務所に変わってしまうのだ。400勝への道のりは険しい。このころは、世界一のホースマンと呼ばれているに違いない。

開業時

100勝達成後

400勝達成後

ペット出現

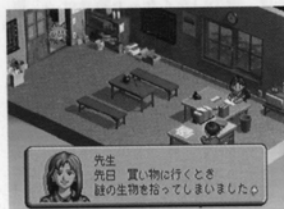
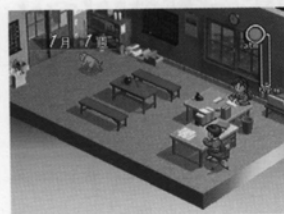
不定期に出現するペットイベント。アシスタントのエリカが拾い、マンションで飼えないから、この事務所で飼いたいと申し出る。そこで、こんなものに関わっていられないと、NOといってしまうと、必ず後悔することになる。

これらペットたちは、厩舎の馬たちに、いろいろな効果をもたらしてくれるアイテムのようなものなのだ。登場するペットは、

- ●猪
- ●ペンギン
- ●亀
- ●犬
- ●ウサギ
- ●にわとり
- ●黒猫
- ●猫
- ●謎の生物(!?)

の9種類。これらペットの出現条件とその効果、効力については、下の表を参照してほしい。

ペットは馬房の中にいるすべての馬に効果をもたらす(ただし、放牧中の馬は除く)。

これらペットは同時に2匹以上は登場しない。ペットの中には、長く居続けるものもいれば、すぐにいなくなってしまうものもいる。とにかく、ペットが出現したら、必ず厩舎で飼ってあげるようにしよう(ただし、黒猫は回復力・脚元の強さをDOWN、にわとりは勝負根性をDOWNさせるので、この2つを飼うのは避けた方がいいだろう。謎の生物はにわとり、黒猫の効果を含んではいるが、ランダムなので、試しに飼ってみるといい)。

ペットの種類とその効果・効力・出現条件

種類	効果	効力	出現条件
猪	勝負根性UP	2	調教師評判度・厩舎雰囲気度がともに8以上で、その年のG1を3勝以上しているときに、レースに勝つ(3勝目のG1勝利時も含む)と40%の確率で出現
ペンギン	気性矯正	2	厩舎雰囲気度が8以上で、3週連続勝ち鞍があるときにレースに勝つ(3週目のレース勝利時も含む)と30%の確率で出現
亀	回復力UP	1	厩舎雰囲気度が4~7で調教師ランキング30位以内のときに、平場のレースに勝つと30%の確率で出現
犬	気性矯正	1	厩舎雰囲気度が4~7、調教師ランキング31位以下で、3週連続勝ち鞍があるときにレースに勝つ(3週目のレース勝利時も含む)と40%の確率で出現
ウサギ	厩舎雰囲気度UP	1	厩舎雰囲気度が3以下で、重賞レースに勝ったときに20%の確率で出現
にわとり	勝負根性DOWN	1	厩舎雰囲気度が3以下で、重賞以外の特別レースに勝ったときに20%の確率で出現
黒猫	回復力/ 脚元の強さDOWN	1	厩舎雰囲気度が3以下で、平場のレースに勝ったときに20%の確率で出現
猫	勝負根性UP	1	24週以上勝ち鞍がないときに1/200の確率で出現
謎の生物	※注意1	※ 注意2	レースに出走しなかったときに1/300の確率で出現 またはエリカ賞に勝ったときに20%の確率で出現

表中の効力とは、効力1がそれぞれの効力の基準値を示し、2はその2倍の効力があることを示す。

※注意1:謎の生物の効果は亀、犬、にわとり、黒猫、猫と同等の効果が、ペットの出現と同時に2つ選ばれ、以後いなくなるまで、その2つの効果を与え続ける。

※注意2:謎の生物の効力は亀、犬、にわとり、黒猫、猫と同等の効力を発揮する。